

**PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU DALAM
BENTUK ALAT MUSIK SAPE'**



TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

YOGYAKARTA

2018

**PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU DALAM
BENTUK ALAT MUSIK SAPE'**



TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI

JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

YOGYAKARTA

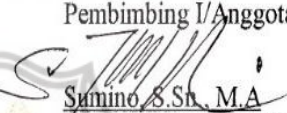
2018

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU DALAM BENTUK ALAT MUSIK

SAPE' diajukan oleh Anugrah Dwi Anuari, NIM 1310013422, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Sumino, S.Sn., M.A.


NIP 19670615 199802 1 001

Pembimbing II/Anggota


Retno Purwandari, S.S., M.A.

NIP 19810307 200501 2 001

Cognate/Anggota


Drs. Andono, M.Sn.

NIP 19560602 198503 1 002

Ketua Jurusan/Program Studi
S-1 Kriya/Ketua/Anggota


Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1001

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suasthiwi, M.Des

NIP 19590802 198803 2 002



PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini saya persembahkan untuk orang tua, saudara, sahabat-sahabatku, dan semesta raya yang telah menjadi guru besar manusia dalam memahami makna dan fungsi pengetahuan



MOTTO

**Nilai Bagi Manusia adalah Bagaimana Dia Mampu Hidup dengan
Mengguna dan Berguna**



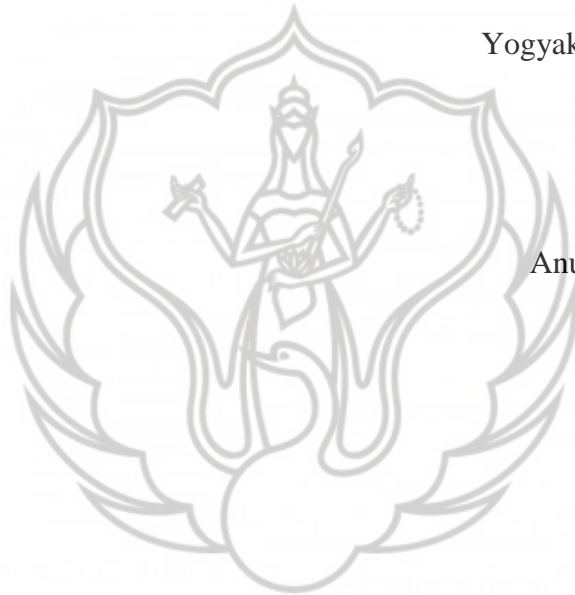
PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Januari 2018

Penulis

Anugrah Dwi Anuari



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya tidak lupa sholawat serta salam untuk panutan segala umat Rasulullah Muhammad SAW atas syafaatnya, sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk melengkapi proses perkuliahan sekaligus tahap akhir dalam mengenyam ilmu di Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Rasa hormat dan dengan segala kerendahan hati penulisan ini tidak terlepas dari keterlibatan beberapa pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima

kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Yulriawan, M. Hum selaku Ketua Jurusan Kriya, Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ;
4. Sumino, S.Sn., M.A. dan Retno Purwandari, S.S., M.A. yang sudah membimbing penyusunan tugas akhir ini layaknya orang tua yang mengayomi dan membimbing penulis ;
5. Seluruh staf pengajar dan karyawan di Fakultas Seni Rupa serta karyawan perpustakaan kampus ISI Yogyakarta ;
6. Bapak dan ibu serta keluarga besar atas kepercayaan semangat dorongan dan bimbingan baik moral, material, maupun spiritual.
7. Studio Belakang, komunitas Kandang Sapi, HMJ kriya, komunitas Ambyar Binangun, teman-teman angkatan 2013, Aziz Mughni, Alwi Assagaf, dan Bagus Sadewa atas dukungan dan semangatnya. serta semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Akhirnya penulis

berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni.

Yogyakarta, 19 Januari 2018.

Penulis

Anugrah Dwi Anuari



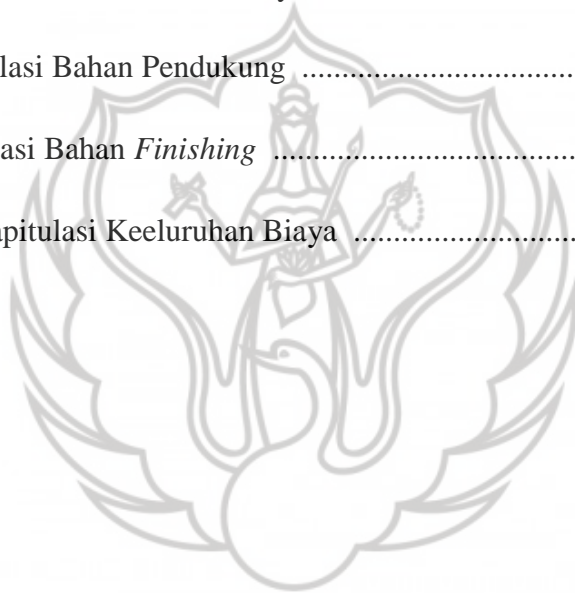
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	6
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	18
A. Sumber Penciptaan	18
B. . Landasan Teori	24
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	28

A. Data Acuan	28
B. Analisis	35
C. Rancangan Karya.....	37
D. Proses Perwujudan	47
1. Bahan dan Alat	47
2. Teknik Pengerjaan	54
3. Tahapan Perwujudan.....	59
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	67
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	71
A. Tinjauan Umum	71
B. Tinjauan Khusus.....	72
BAB V PENUTUP.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Daftar Bahan Pokok	48
Tabel 2.	Daftar Bahan Pendukung	49
Tabel 3.	Daftar Alat Pertukangan	51
Tabel 4.	Daftar Alat Kerja Ukir	53
Tabel 5.	Daftar Alat <i>Finishing</i>	54
Tabel 6.	Kalkulasi Bahan Pokok Kayu	67
Tabel 7.	Kalkulasi Bahan Pendukung	68
Tabel 8.	Kalkulasi Bahan <i>Finishing</i>	79
Tabel 9.	Rekapitulasi Keeluruhan Biaya	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Tubuh <i>Sape'</i>	19
Gambar 2. Nada Pentatonik Pada <i>Sape</i>	20
Gambar 3. Ornamen rumah <i>Lamin</i> Dayak Kenyah	21
Gambar 4. Ornamen rumah <i>lamin</i> Dayak Aoheng	22
Gambar 5. Musisis <i>Indie</i> yang Memainkan <i>Sape'</i>	23
Gambar 6. Kunjungan ke <i>Lamin</i> Adat Geleo Baru	30
Gambar 7. Ornamen Naga Anjing Suku Dayak Bahau	30
Gambar 8. Ornamen Dayak Aoheng pada tiang rumah <i>Lamin</i>	31
Gambar 9. <i>Sape'</i> Suku Dayak Tunjung kampung Geleo Baru	31
Gambar 10. <i>Sape'</i> Dayak Kayaan	32
Gambar 11. <i>Sape'</i> Suku Dayak Tunjung kampung Geleo Baru	32
Gambar 12. <i>Sape'</i> hasil deformasi karya Tambun.....	33
Gambar 13. Pickup Accoustic pada Gitar	33
Gambar 14. Mesin pada Gitar	34
Gambar 15. Sketsa alternatif 1	38
Gambar 16. Sketsa alternatif 2	38
Gambar 17. Sketsa alternatif 3.....	39
Gambar 18. Sketsa alternatif 4.....	39
Gambar 19. Sketsa alternatif 5.....	40
Gambar 20. Desain Terpilih 1.....	41
Gambar 21. Desain Terpilih 2.....	42
Gambar 22. Desain Terpilih 3.....	43
Gambar 23. Desain Terpilih 4.....	44
Gambar 24. Desain Terpilih 5.....	45
Gambar 25. Desain Terpilih 6.....	46
Gambar 26. Bahan Pokok.....	48
Gambar 27. Bahan Pendukung.....	50
Gambar 28. Peralatan Mesin.....	52
Gambar 29. Peralatan ukir.....	53

Gambar 30. Pemotongan kayu	60
Gambar 31. Pemindahan desain ke karton	60
Gambar 32. Desain pada kayu	61
Gambar 33. Bentuk dasar <i>sape</i> ' pada kayu	61
Gambar 34. lubang resonansi pada kayu	62
Gambar 35. Merapikan bentuk dasar	62
Gambar 36. Mengukir ornamen	63
Gambar 37. <i>Sape</i> ' yang sudah halus	63
Gambar 38. Desain Detail	64
Gambar 39. Melukis bagian depan <i>sape</i> '	64
Gambar 40. Cukilan pada tubuh <i>sape</i> '	65
Gambar 41. <i>Finsihing</i> dengan <i>Impra Melamin Lack</i>	65
Gambar 42. <i>Pickup</i> dan senar yang telah dipasang	66
Gambar 43. Echo Culture.	72
Gambar 44. Hitam Pekat	73
Gambar 45. Pesisir.....	74
Gambar 46. Di Kedalaman dan Ketinggian	75
Gambar 47. Kemuning Padi Hutan	76
Gambar 48. Lima Matahari	77

DAFTAR LAMPIRAN

Foto Poster Pameran	82
Foto Situasi Pameran.....	83
Katalogus.....	84
Biodata (CV)	85
Compact Disk (CD).....	88



ABSTRAK

Tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk mengangkat kembali salah satu alat musik tradisional suku Dayak yang dikenal dengan sebutan *sape* dalam kreasi visual yang beragam namun tidak mengabaikan nilai ergonomi dan bunyi yang dihasilkan oleh *sape* itu sendiri. Seiring perkembangan zaman kebutuhan manusia akan musik semakin meningkat. Hal ini juga berdampak pada kesadaran musisi lokal hingga mancanegara, untuk mengangkat kembali alat musik tradisional yang unik dan memiliki warna nada yang beragam.

Mengacu pada Metode Menciptaan Prof. Sp. Gustami. Penulis mewujudkan karya ini dengan tiga tahap dan enam langkah yaitu : tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan ketiga tahap ini dilengkapi dengan enam langkah yaitu: langkah pengembaraan jiwa, penggalian landasan teori, perancangan, realisasi rancangan, perwujudan prototipe, dan evaluasi. Diawali dengan pengumpulan data sebagai referensi, pemilihan dan pengumpulan bahan, pembuatan sketsa alternatif, lalu perwujudan sketsa yang terpilih sebagai desain karya, hingga proses perwujudan. Setiap tahap dan langkah tersebut harus dilalui secara berurutan dan teliti. Sehingga karya *sape* yang diwujudkan dapat berfungsi dengan baik dan memiliki kualitas visual yang baik.

Karya yang dihasilkan adalah enam *sape* yang dibuat dengan berbagai variasi, baik bentuk, warna, teknik, hingga *finishing*. Karya yang dihasilkan mencakup unsur estetis dan ergonomis dengan tampilan yang menarik dan berfungsi dengan baik.

Kata kunci : *Sape*, *fungsi*, *ornamen*, *finishing*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Nilai estetika pada keberagaman teknologi yang berlandaskan budaya dan spirit lokalitas merupakan warisan terbesar yang dimiliki bangsa Indonesia. Kemampuan leluhur dalam menciptakan segala jenis penunjang kehidupan yang sadar atau tidak di dalamnya tertanam bibit ekspresi kesenian yang terbungkus dalam teknik yang luar biasa.

Alat musik tradisional merupakan salah satu bentuk capaian teknologi luar biasa yang diwariskan leluhur dalam bentuk kebudayaan. Alat musik tradisional yang mampu bertahan menembus zaman kini menjadi salah satu ciri khas dari bangsa yang patut dilestarikan keberadaan maupun penggunaannya.

Jenis karya kriya kayu yang akan diwujudkan adalah *sape'*, Alat musik petik yang berasal dari suku Dayak di Kalimantan Timur. Orang-orang suku Dayak yang sebagian besar menetap di wilayah Kalimantan, Indonesia dan Malaysia Timur telah melalui periodisasi zaman yang sangat lama. Oleh karena itu, masyarakat suku Dayak tentunya memiliki peradaban dan kebudayaan beserta semua perangkat adat dan tradisinya. Salah satu wujud hasil budaya orang Dayak adalah alat musik tradisional yang memiliki bunyi dan kegunaan yang khas. "Alat musik sapek merupakan salah satu jenis alat musik petik yang sangat terkenal pada masyarakat Dayak Kenyah, Kayan, dan Iban, baik di Kalimantan Timur maupun di Kalimantan barat" (Haryanto, 2016: 133).

Seni musik dan alat musiknya menjadi salah satu media yang diperlukan dalam pelaksanaan upacara-upacara adat dalam kehidupan sehari-hari suku Dayak, selain tentu saja juga berfungsi sebagai sarana hiburan. Terdapat

berbagai jenis alat musik dalam tradisi kebudayaan orang Dayak, termasuk alat musik pukul, tiup, maupun petik. Salah satu alat musik petik yang cukup populer di kalangan suku Dayak, terutama orang-orang suku Dayak yang hidup di Kalimantan Timur ialah *sape*'. *Sape*' dalam bahasa lokal suku Dayak dapat diartikan 'memetik dengan jari'. Dari makna namanya itu diketahui dengan jelas bahwa *Sape*' adalah perangkat musik yang dimainkan dengan cara dipetik. Namun, penamaan alat musik Dayak ini ternyata berbeda-beda di tiap sub-suku Dayak yang ada di Kalimantan Timur dikarenakan perbedaan logat pada tiap sub-suku. "Dalam penyebutannya, saya menemukan perbedaan sebutan diantara daerah yang satu dengan daerah lainnya, seperti : *sape*, *saviek*, *sampek*, *sambe* dan kemungkinan masih ada sebutan lain yang belum pernah saya temukan" (Haryanto, 2016: 135).

Penyebutan *sape*', digunakan oleh orang-orang suku Dayak yang termasuk dalam rumpun Apokayaan, yang di dalamnya terdapat beberapa sub-suku Dayak, seperti Dayak Kenyah, Dayak Bahau, Dayak Modang, dan Dayak Kayaan. Penggunaan nama *sape*' sebagai judul tugas akhir ini, dikarenakan bentuk dan ragam hias yang digunakan dalam desain maupun karya yang diwujudkan mengacu pada bentuk *sape*' dan ragam hias rumpun Apokayaan.

Kendati sama-sama berjenis alat musik petik, namun *sape*' agak berbeda dengan gitar dalam ciri khas warna nadanya. "Telinga kita umumnya dapat membedakan bunyi piano dengan biola walaupun keduanya membunyikan nada yang sama. Kualitas yang membedakan bunyi kedua latar musik itu disebut warna nada" (R.M. Soedarsono, 1992: 40). Bunyi unik yang dihasilkan oleh *sape*' dan warna nada yang khas merupakan salah satu kelebihan *sape*' yang menarik minat musisi lokal maupun mancanegara untuk mempelajari dan memainkan *sape*'.

Apabila gitar pada umumnya memiliki 6 senar, pada *Sape'* biasanya hanya terdapat 3 senar meskipun ada juga *sape'* yang bersenar 4 dan seterusnya. Pada masa lampau, dawai *sape'* menggunakan tali dari serat pohon enau, namun kini sudah memakai kawat kecil sebagai dawainya. Bagian kepala *sape'* diberi hiasan ukiran yang menggambarkan taring-taring, naga, dan kepala burung enggang.

Sape' adalah alat musik yang berfungsi untuk menyatakan perasaan, baik perasaan riang gembira, rasa sayang, kerinduan, bahkan rasa duka nestapa. Dahulu, memainkan *sape'* pada siang hari dan malam hari memiliki perbedaan, apabila dimainkan pada siang hari, umumnya irama yang dihasilkan *sape'* menyatakan perasaan gembira dan suka-ria, sedangkan jika *sape'* dimainkan pada malam hari biasanya akan menghasilkan irama yang bernada sendu, syahdu, atau sedih. Terdapat ungkapan mengenai *sape'* yang termuat dalam *Tekuak Lawe*, sastra lisan yang diturunkan dari generasi ke generasi dalam tradisi masyarakat Dayak, khususnya suku Dayak Kanyaan dan Kenyah. Ungkapan yang berbunyi *sape' benutah tulaang to'awah* itu secara harfiah dapat diartikan '*sape'* mampu meremukkan tulang-belulang hantu yang bergentayangan'. Ungkapan tersebut menggambarkan bahwa alat musik *Sape'* mampu membuat orang yang mendengarnya merinding hingga menyentuh tulang atau perasaan. Bagi para tetua adat Dayak di zaman dulu, keyakinan akan kesakralan *Sape'* memang betul bisa dirasakan karena suasana pedesaan dan nuansa adat pada saat itu masih sangat kental (Gapuranews.com, 2016).

Seiring dengan perkembangan zaman, *sape'* kemudian tidak hanya berfungsi sebagai alat musik untuk menyatakan perasaan saja, namun *sape'* juga mulai sering dimainkan bersama dengan alat-alat musik lainnya. Anak-anak muda Dayak gemar memainkan *sape'* sembari berkumpul bersama di malam hari. Selain itu, *sape'* dimainkan oleh kaum lelaki Dayak untuk menarik perhatian perempuan yang sedang ditaksirnya. *Sape'* juga berfungsi sebagai alat musik hiburan dalam suatu keluarga besar. Tradisi

orang Dayak yang tinggal di rumah betang membuat *sape'* menjadi sarana yang termudah untuk meramaikan suasana atau untuk menghibur ketika ada salah seorang anggota yang sedang bersedih. Di rumah betang, tersedia sebuah ruangan besar untuk acara adat atau sebagai ruang keluarga. Di ruang besar inilah, para pemuda Dayak saling unjuk kemahiran dalam memainkan *sape'*. Tidak hanya itu, *sape'* juga sering dimainkan sebagai wujud rasa syukur atas peristiwa atau moment tertentu, misalnya ketika hasil panen melimpah.

Perwujudan tugas akhir ini melalui beberapa proses seperti membelah kayu, melubangi bagian belakang *sape'* untuk diberi alat penangkap suara yang terhubung dengan kabel *jack*, sehingga bisa dihubungkan dengan *sound system* atau *amplifier* dan mengukir ornamen suku Dayak Bahau, Dayak Kenyah, dan Dayak Modang. Salah satu Bentuk visual yang diangkat dalam ornamen ini adalah stilisasi naga yang menurut kepercayaan suku Dayak Bahau, sang naga dapat melindungi kampung mereka dari bencana alam, serangan eksternal dan gangguan-gangguan eksternal lainnya. Ada juga pengembangan nilai ragam hias yang mengangkat bentuk flora dan fauna endemik pulau Kalimantan. Pengembangan ragam hias ini bertujuan untuk meningkatkan nilai estetika tampilan visual *sape'* dengan *finishing* yang lebih bervariasi. Hal ini sejalan dengan perkembangan fungsi alat musik di masyarakat modern yang menginginkan fungsi fashion pada benda-benda berfungsi sekuler di sekitar mereka. “sebagai pewaris yang bertanggung jawab, memandang harta warisan adalah dasar yang harus dikembangkan, modal dasar pokok untuk berusaha menemukan sesuatu yang semakin bertambah” (Sp. Gustami, 1984: 19)

Karya yang akan diwujudkan adalah *sape'* yang memiliki bentuk visual yang lebih variatif dan mampu mengemban teknologi penunjang audio alat musik tanpa kehilangan ciri khas pada suaranya. Karena penulis meyakini bahwa keindahan serta ciri khas *sape'* tidak lepas pada bunyi khas yang dihasilkan oleh alat musik ini, dan hal ini perlu didukung dengan kemasan

yang memiliki kesedapan visual dari gagasan untuk mengolah bentuk visual *sape'* dengan beragam teknik seni rupa, seperti ukir, anyam, cukil, lukis, dan lapis plat logam.

Kini pelestarian alat musik tradisional ini masih terus berlanjut dalam berbagai metode. Bagi sebagian orang dawai senar *sape'* masih merupakan cara masyarakat Dayak berdialog dengan alam, tradisi, dan bahkan leluhurnya. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa kini musisi dan penikmat *sape'* membutuhkan perkembangan dari *sape'*. Pada tugas akhir penciptaan karya ini, *sape'* akan dihadirkan dengan mengadaptasi teknologi masa kini, dan kemasan yang lebih bervariasi, dengan harapan *sape'* dapat terus lestari, berkembang, mampu berdiri di jajaran alat musik yang mendunia dan populer.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana menciptakan *sape'* dengan bentuk dan *finishing* yang bervariasi?
2. Bagaimana menciptakan *sape'* dengan teknik elektrik untuk menambah jangkauan bunyi *sape'*?
3. Bagaimana menjaga ciri khas bunyi *sape'* sebagai alat musik?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Menciptakan alat musik *sape'* dengan bentuk dan *finishing* yang bervariasi.
 - b. Menciptakan *sape'* yang dengan aplikasi perangkat audio elektrik.
 - c. Menciptakan *sape'* yang tetap menghasilkan bunyi yang khas sebagai alat musik.

2. Manfaat

- a. Melestarikan peninggalan leluhur suku Dayak khususnya *sape*’.
- b. Memberi sumbangsih untuk bangsa Indonesia berupa edukasi kreatif dalam penciptaan alat musik tradisional *sape*’.
- c. Mengembangkan potensi kebudayaan leluhur dalam kacamata kesenian.
- d. Menyediakan alat musik *sape*’ dalam bentuk dan *finishing* yang bervariasi.
- e. Meningkatkan fungsi jangkauan suara alat musik tradisional dengan aplikasi teknologi masa kini.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Penciptaan karya seni kriya memerlukan proses yang panjang. tidak hanya mewujudkan suatu bentuk, pada prosesnya diperlukan pemahaman dan pendalaman terkait setiap unsur yang nantinya akan membentuk karya tersebut, sehingga karya yang dihasilkan memiliki nilai atau bobot yang lebih dari sekedar sebuah benda. Pendekatan adalah salah satu pondasi awal dari proses memahami karya yang akan diciptakan, dalam hal ini metode pendekatan perlu dilakukan sehingga proses penciptaan sebuah karya dapat terarah dengan baik dan menghasilkan karya yang terstruktur bahkan sebelum praktik pengerjaan karya dimulai. Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni ini ialah :

a. Pendekatan Ergonomis

Sebagai benda fungsional, alat musik harus mengedepankan sisi keamanan dan kenyamanan untuk dipakai. Prinsip tersebut tak lain berkaitan dengan fungsi alat musik itu

sendiri, yaitu untuk digunakan atau dimainkan. Hal ini perlu diperhatikan untuk kelangsungan pemakaian agar sesuai dengan fungsi dan tujuan dibuatnya alat musik *sape*'. "Istilah "ergonomi" berasal dari bahasa latin yaitu *Ergon* (kerja) dan *Nomos* (hukum alam)" (*Latarbelakang.com*, 2013). Dengan ini, yang dimaksud dengan ergonomi merupakan studi tentang sistem kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungannya, yang saling berinteraksi satu sama lain. Tujuannya adalah menciptakan kenyamanan pada sebuah sarana (Eddy S. Marizar, 2005: 106). Dengan kata lain ergonomi adalah ilmu yang mempelajari manusia dalam hubungannya dengan pekerjaan .

Ergonomi adalah ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyasikan atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktivitas maupun istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik maupun mental sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik. Ergonomi menurut Prof. Manuaba adalah ilmu atau pendekatan multi dan *interdisciplinary* untuk mensesikan alat, cara, dan lingkungan kerja terhadap kemampuan, kebolehan, dan keterbatasan demi tercapainya kesehatan, keselamatan, kenyamanan, dan efisiensi yang setinggi-tingginya, melalui pemanfaatan fungsional tubuh manusia secara optimal dan maksimal (Manuaba 2006).

Teori ergonomis merupakan komponen yang penting untuk diperhatikan terutama pada proses penciptaan benda pakai berupa alat musik. *Sape*' umumnya akan terasa lebih berat dari sebuah gitar, hal ini disebabkan oleh pengolahan *sape*' yang cukup rumit. Bahan yang digunakan untuk membuat *sape*' adalah kayu utuh yang di beri rongga resonansi di dalamnya dengan menggunakan pahat, proses pembuatan rongga ini juga menjadi acuan berat dari *sape*', semakin dalam rongga yang dibuat maka semakin tipis dan

ringan pula *sape'* yang dihasilkan. Umumnya *sape'* akan di buat dengan ketebalan maksimal sepuluh milimeter sebab apabila *sape'* dibuat terlalu tipis, *sape'* akan rawan mengalami keretakan dan bentuk yang melengkung. Sementara untuk menghasilkan resonansi yang baik *sape'* tidak hanya harus tipis, tapi juga solid dan rata pada permukaannya. Keseimbangan titik berat yang ditumpukan pada tubuh saat menopang alat musik selama digunakan adalah cara mengatasi beban yang dihasilkan oleh *sape'*.

Apabila beban *sape'* dapat di kurangi dengan bentuk yang mengacu pada keseimbangan berat benda pakai maka akan terwujud sebuah kenyamanan. Selain itu, dalam mendesain *sape'* penulis mengacu pada berat benda dan ukuran yang disesuaikan dengan tubuh pengguna, hal ini berkaitan dengan desain yang diperhitungkan dengan baik selama proses pembuatan desain sampai tahap pengerjaan demi mencapai penggunaan alat musik yang nyaman dan aman.

b. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis dalam proses penciptaan karya ini tidak lepas dari unsur-unsur seni dan penyusunan unsur-unsur seni. Estetika bertujuan menjelaskan keindahan secara rasional sehingga dapat dipahami umum dan dapat menikmati suatu objek yang indah dengan cara objektif atau dapat dijelaskan dengan logis (Jamaludin, 2007: 128).

Pendekatan estetis berfungsi untuk memahami konsep estetis, sehingga memungkinkan terciptanya nilai keindahan dan karakter pada karya yang akan diwujudkan. Menurut Monroe Beardsley dalam *Problem in the Philosophy of Criticism* yang dikutip dari buku *Pengantar Estetika* oleh Daharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Perwira, ada tiga ciri yang menjadi

sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya. Ketiga ciri termaksud ialah:

- a. Kesatuan (*unity*) ini berarti bahwa benda estetis ini tersusun secara baik dan sempurna bentuknya.
- b. Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- c. Kesungguhan (*Intensity*) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar), asalkan merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh (Dharsono Sony Kartika, 2004: 148).

Pendekatan estetis menjadi pondasi yang penting pada proses penciptaan karya, mengingat salah satu tujuan penulis yang ingin memopulerkan kembali alat musik tradisional, dengan diterapkannya tiga unsur estetik mendasar pada proses penciptaan. Penulis meyakini akan tercipta harmoni antara bentuk dasar *sape'* dengan segala unsur keindahan yang nantinya akan di sandingkan oleh penulis melalui desain-desain tampilan visual pada tubuh *sape'* itu sendiri. Mengacu pada tiga unsur estetis Monroe Beardsley penulis mencoba melakukan berbagai eksperimen yang bertujuan untuk menghasilkan *sape'* dengan tampilan visual yang estetis. Selain komposisi garis, bentuk, dan warna, Penulis juga melakukan eksperimen media yang beragam dengan tujuan mengangkat nilai keindahan yang terdapat pada *sape'*. Melalui proses konsultasi bersama dosen pembimbing, penulis memutuskan untuk menyajikan *sape'* yang tidak hanya berfungsi dengan baik namun juga beragam. Penulis yang

sebelumnya sempat mempelajari proses berkesenian dengan media lain kemudian mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

Eksperimen yang dilakukan penulis berupa aplikasi dan kombinasi dari media, teknik, dan finising seperti teknik lukis kayu, teknik cukil (*Wood cut*), aplikasi potongan perut kayu, dan kombinasi media kayu dan plat kuningan yang berisi ornamen. Eksperimen ini merupakan wujud dari upaya menemukan unsur estetis baru dalam penciptaan *sape'* dengan mengacu pada rumusan estetis yang digagas oleh Monroe Bardsley.

Selama proses eksperimen penulis mencoba menjaga keseimbangan dari kebaruan dan komposisi seimbang yang menopang fungsi *sape'* sebagai alat musik, sehingga tidak sedikit kegagalan yang dijumpai penulis selama proses eksperimen ini. Penulis yang sempat mencoba mengaplikasikan resin dan fosfor pada karyanya menemukan reaksi kimia yang tidak sesuai antara unsur resin dan *finishing* kayu, selain itu. Penulis juga sempat mengalami kegagalan dalam membuat *sape'* yang sepenuhnya elektrik tanpa menerapkan rongga resonansi di dalamnya.

Kegagalan yang dialami selama proses eksperimen kemudian menjadi pelajaran bagi penulis dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini. Sehingga terciptalah enam karya *sape'* yang merupakan hasil dari eksperimen penulis yang berhasil. Keenam karya ini mewakili jeripayah, kegagalan, dan keberhasilan selama eksperimen yang dilakukan dengan tujuan memberi bobot keindahan dalam karya *sape'* yang diajukan dalam tugas akhir ini

2. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan oleh penulis sebagai pedoman dalam menjalankan proses penciptaan karya tugas akhir ini mengacu

pada metode yang digagas oleh Sp. Gustami dalam tulisannya yang berjudul *Trilogi Keseimbangan*, Ide dasar penciptaan seni kriya untaian metodologis, yang secara metodologis (ilmiah) terbagi menjadi tiga tahapan. Tiga tahapan tersebut meliputi tahapan eksplorasi, tahap yang kedua perancangan, dan tahap yang ketiga adalah perwujudan (Sp.Gustami, 2007: 329).

a. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi adalah aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, pengumpulan data & referensi, pengolahan dan analisa data, hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Penulis sendiri mengumpulkan data-data terkait *sape'* melalui berbagai metode sebelum mengembangkan bentuk visualnya. Metode yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data antara lain :

1) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu proses pengumpulan data yang diyakini efektif oleh penulis. Dengan metode pengumpulan data wawancara, penulis dapat langsung berinteraksi bahkan melihat secara langsung dengan masyarakat suku dayak dan *sape'* yang selama ini mereka gunakan. Selain itu, wawancara merupakan metode pengumpulan data yang bisa menghasilkan data yang cukup spesifik, mengingat minimnya buku yang membahas *sape'* secara spesifik. Untuk melakukan wawancara, penulis melakukan kunjungan di lima desa yang terletak di Kota Samarinda dan Kabupaten Sendawar Provinsi Kalimantan Timur.

Kunjungan penulis untuk wawancara dilakukan pada pertengahan Januari tahun 2017 hingga Februari 2017.

Wawancara pertama, dilakukan penulis di desa Pampang Kota Samarinda, penghuni desa Pampang umumnya adalah suku Dayak Kenyah. Di desa Pampang penulis berdiskusi dengan pembuat sekaligus pemain *sape*'. Pada sesi wawancara tersebut penulis mendapatkan informasi terkait bahan yang digunakan untuk membuat *sape*' serta ragam hias suku Dayak Kenyah dan aplikasinya dalam *sape*'.

Selama Proses pengumpulan data informasi, penulis juga melakukan kunjungan wawancara di Kabupaten Sendawar di Kutai Barat Provinsi Kalimantan Timur. Perjalanan menuju Kabupaten Sendawar ditempuh melalui jalur darat dan sungai yang memakan waktu satu hari. Di Kabupaten Sendawar penulis mengunjungi Kampung Geleo Baru yang dihuni oleh suku Dayak Tunjung, Kampung Eheng yang memiliki rumah Lamin Adat yang berusia dua ratus tahun, kampung suku dayak Benua, Cagar Alam Kresik Luway, dan Taman Budaya Kabupaten Sendawar. Pada kunjungan selama lima hari di Kabupaten Sendawar Penulis mendapatkan informasi mengenai ukuran *sape*', bentuk dasar *sape*', fungsi *sape*' dalam kehidupan masyarakat suku Dayak, serta Ornamen yang diterapkan pada tubuh *sape*'.

2) Studi pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berkaitan dengan kepustakaan dan literasi yang berhubungan dengan karya yang akan diciptakan. Penulis melakukan studi pustaka dengan tujuan untuk menggali segala macam literasi dan dokumentasi terkait *sape*', kajian seni kriya, estetika, dan aplikasi benda dengan fungsi sekuler. Dalam usaha mengumpulkan data melalui metode studi pustaka, penulis

mendapatkan cukup banyak informasi yang berguna mengenai sape' dari buku yang ditulis oleh Haryanto yang berjudul *Musik Suku Dayak: Sebuah Catatan Perjalanan di Pedalaman Kalimantan Timur*. Walaupun buku yang ditulis haryanto tidak sepenuhnya berisi tentang sape', penulis belajar banyak mengenai nada pentatonik dan kajian mengenai sape' dari sudut pandang seni musik. Selain itu penulis juga menemukan banyak informasi terkait estetika dan ruang lingkup karya seni yang memiliki fungsi sekuler dari buku yang ditulis oleh R.M. Soedarsono yang berjudul *Pengantar Apresiasi seni*.

Informasi mengenai metode kerja seni kriya, ditemukan penulis pada buku-buku yang ditulis oleh Prof. Sp. Gustami. Secara keseluruhan studi pustaka memudahkan penulis dalam memahami dasar-dasar dari setiap unsur yang dibutuhkan untuk mewujudkan karya, yang kemudian diolah oleh penulis dengan menyaring informasi tersebut demi menghasilkan satu karya seni yang mengandung keseimbangan dari tiap unsur yang di temukan selama proses pengumpulan data.

3) Melalui Internet

Pengumpulan data pada era informatika hari ini turut didukung oleh informasi berbasis teknologi, yang bisa diakses oleh siapa saja dan kapan saja. Penggunaan internet sebagai sarana pertukaran informasi yang telah populer di masyarakat, telah memberi bantuan yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Menyadari hal ini, penulis turut menggunakan Internet sebagai salah satu metode pengumpulan data yang menopang tahap eksplorasi pada karya tugas akhir ini. Internet yang dapat diakses oleh siapa saja menjadi sarana pertukaran informasi yang membantu

penulis menggali lebih banyak informasi mengenai kajian budaya dan teknologi yang diperlukan selama proses pembuatan karya tugas akhir ini. Dalam proses pengumpulan data berbasis internet, penulis menemukan beberapa artikel yang terkait dengan *sape* dan literatur yang sangat bermanfaat. Selain itu penulis juga menemukan beberapa video dan gambar yang menunjukkan metode kerja pemasangan perangkat audio elektrik pada alat musik berdawai yang nantinya akan diaplikasikan penulis pada tugas akhir ini.

Namun, penulis juga menyadari bahwa penggunaan internet sebagai metode pengumpulan data perlu tetap disaring dan dicermati, sebab tidak jarang informasi yang terdapat di dalam internet tidak mencantumkan sumber asli atau berisi opini yang tidak bisa dipertanggungjawabkan dengan baik. Oleh karena itu mengacu pada pedoman tugas akhir Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, penulis memilah sumber informasi dari internet dengan hanya mengacu pada situs resmi yang berisi instansi atau sumber yang jelas saja. Selain itu penulis juga melakukan analisa dengan mempertemukan data yang sebelumnya ditemukan pada observasi lapangan dan studi pustaka dengan data yang berasal dari internet sehingga, data yang digunakan merupakan data yang berasal lebih dari satu sumber, namun memiliki informasi yang serupa.

- b. Tahap Perancangan yaitu memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data kedalam berbagai alternatif desain (sketsa), untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan final atau gambar teknik, dan rancangan final ini (proyeksi, potongan, detail, perspektif) dijadikan acuan

dalam proses perwujudan karya. Pada tahap perancangan penulis, penulis mengamati kembali sumber-sumber yang telah berhasil dikumpulkan penulis sebagai acuan desain alternatif, yang kemudian dibuat sebanyak mungkin untuk diseleksi bersama dengan dosen pembimbing. Proses seleksi bertujuan untuk mewujudkan bentuk ideal dari desain dan memilah desain dengan komposisi yang tepat dan yang masih harus dibenahi.

- c. Tahap perwujudan yaitu mewujudkan rancangan terpilih/final menjadi model prototipe sampai ditemukan kesempurnaan karya sesuai dengan desain/ide, model ini bisa dalam bentuk miniatur atau ke dalam karya yang sebenarnya, jika hasil tersebut dianggap telah sempurna maka diteruskan dengan pembuatan karya yang sesungguhnya (diproduksi), proses seperti ini biasanya dilalui terutama dalam pembuatan karya-karya fungsional. Terdapat perbedaan antara penciptaan seni kriya murni dengan kriya fungsional, sebab penciptaan seni kriya sebagai ekspresi pribadi sejak awal belum diketahui hasil akhir yang hendak dicapai secara pasti (masih terjadi eksplorasi, inovasi dan improvisasi dalam proses perwujudan), sedang seni kriya fungsional/layanan publik, sejak awal telah diketahui hasil yang hendak dicapai berdasarkan desain atau gambar teknik yang lengkap.

Ketiga tahap di atas dapat diuraikan menjadi enam langkah yaitu:

- 1) Langkah pengembaraan jiwa, pengamatan lapangan, dan penggalian sumber referensi & informasi, untuk menemukan tema atau berbagai persoalan yang memerlukan pemecahan. Pada langkah ini penulis melakukan pengamatan secara intens terhadap ruang lingkup *sape'* baik musisi, bentuk *sape'*, hingga hubungannya dengan kehidupan sehari-hari suku Dayak. Pengamatan yang dilakukan penulis mengacu pada

perjumpaan langsung dengan *sape*' sehingga penulis dapat menemukan ide atau gagasan yang mengandung unsur keberuan dalam menciptakan *sape*' pada tugas akhir ini.

- 2) Penggalian landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual. Usaha ini untuk memperoleh data material, alat, teknik, konstruksi, bentuk dan unsur estetis, aspek filosofi dan fungsi sosial kultural serta estimasi keunggulan pemecahan masalah yang ditawarkan.

Pada proses penggalian landasan teori penulis melakukan upaya pengumpulan data melalui metode wawancara, studi pustaka, dan pengumpulan informasi dari internet yang kemudian dikaji ulang dengan metode analisis, sehingga landasan teori yang dijadikan acuan dapat dipertanggungjawabkan dengan baik

- 3) Perancangan untuk menuangkan ide atau gagasan dari deskripsi verbal hasil analisis ke dalam bentuk visual dalam batas rancanagn dua dimensional. Hal yang menjadi pertimbangan dalam tahap ini meliputi aspek material, teknik, proses, metode, konstruksi, ergonomi, keamanan, kenyamanan, keselarasan, keseimbangan, bentuk, unsur estetis, gaya, filosofi, pesan makna, nilai ekonomi serta peluang pasar ke depan.

Pada proses perancangan, penulis mengumpulkan data visual maupun literasi yang telah ditemukan pada tahap eksplorasi. Kumpulan data tersebut kemudian divisualkan dalam bentuk sketsa alternatif yang dikonsultasikan bersama dosen pembimbing sehingga tercipta dialog dan rumusan bentuk karya yang akan diwujudkan sebagai desain terpilih.

- 4) Realisasi rancangan atau desain terpilih menjadi model prototipe. Model prototipe dibangun berdasarkan gambar teknik yang telah disiapkan. Langkah ini dilakukan dengan

memindahkan desain yang sebelumnya di buat kedalam karton yang berfungsi sebagai model prototipe berukuran satu banding satu dengan ktua yang akan diwujudkan. Proses pembuatan mal dilakukan untuk memastikan bentuk pada proses pemotongan kayu sesuai dengan desain yang dibuat.

- 5) Perwujudan realisasi rancangan/prototipe ke dalam karya nyata sampai *finishing* dan kemasan. Langkah perwujudan rancangan dilakukan dengan mengolah media dengan melalui proses pemotongan kayu, membuat bentuk dasar, mengukir, hingga *fisihing*. Pada proses perwujudan diperlukan konsentrasi yang tinggi dengan mengacu pada desain dan prototipe. Sehingga karya yang diwujudkan sesuai dengan rancangan desain yang dibuat penulis.
- 6) Melakukan evaluasi terhadap hasil dari perwujudan. Hal ini bisa dilakukan dalam bentuk pameran/response dari masyarakat, dengan maksud untuk mengkritisi pencapaian kualitas karya, menyangkut segi fisik dan non-fisik, untuk karya fungsional jika berbagai pertimbangan/kriteria telah terpenuhi maka karya tersebut siap diproduksi.. beda dengan karya kriya sebagai ungkapan pribadi/murni, yang kekuatannya terletak pada kesuksesan mengemas segi spirit, ruh, dan jiwa keseniannya, termasuk penuangan wujud fisik, makna, dan pesan sosial kultural yang dikandungnya.